



Prototipagem

Mantendo o foco em agilidade, temos outras formas de trabalharmos estágios iniciais de uma ideia para saber se ela vai “vingar” ou não. Em tempos anteriores a agilidade gastava-se uma enorme quantidade de esforços e dinheiro para se construir um produto ou serviço e muitas vezes isso não era o suficiente para garantir seu sucesso ou um recorde de vendas, quando muito a aceitação pelo mercado.

Todos evoluímos e com o tempo percebemos que deveríamos ter algo mais efetivo, mais ágil e testável antes de sairmos gastando recursos para produzir. Já parou para refletir quanto dinheiro as montadoras gastaram para colocar um carro nas ruas para um ano depois tirá-lo de linha porque simplesmente suas vendas “encalharam”. Atualmente vivemos a era da informação, ou seja, temos toneladas de dados à nossa disposição prontos para serem processados e como se fossem um oráculo, nos dar as supostas respostas ao nosso futuro ou ao futuro das empresas as quais prestamos serviços.

Vários autores lançaram metodologias e abordagens para desenvolver produtos e serviços antes mesmo de se tornarem projetos, outros para fundamentar as fases iniciais de iniciação ou planejamento de projetos de forma a tornar seus futuros produtos mais claros para os desenvolvedores e outros colaboradores do projeto.

O uso de ferramentas visuais e modelos permitem simplificar coisas complexas, e é exatamente isso que o Project Model Canvas faz. Trata-se de uma ferramenta visual para todos envolvidos no projeto, e entender o projeto de forma simples.



A ideia geral por trás da metodologia é relativamente simples, tentar simplificar a comunicação em projetos criando valor para as pessoas para os negócios.

Essa metodologia contém vários componentes separados sendo um modelo fácil de entender e analisar. Além disso, fornece uma estrutura comum que os gestores podem usar para desenvolver novos modelos. A maioria das empresas precisa ser mais inovadora. Como resultado, a modelagem é uma maneira criativa de explorar novas oportunidades de negócios. Quando olhamos no Canvas de projeto tudo fica mais claro e mais fácil de se entender e colocar o time e as áreas de apoio, mesmo as partes interessadas mais reticentes na "mesma página"

Originalmente, o Canvas de Projeto foi desenvolvido no exterior, aqui em nosso país o professor Finocchio se apropriou do modelo e disseminou-o. vejamos suas partes.



Propósito. Descreva os objetivos do projeto, explique por que você está fazendo isso.



Âmbito. Quais áreas devem ser cobertas dentro do projeto, e quais não devem?



Critérios de sucesso. Liste as principais métricas do seu projeto, descreva o que você considerará como "sucesso".



Marcos. Coloque as datas de início e término aqui, liste os principais marcos com suas respectivas datas. Seria ótimo adicionar algumas métricas a cada marco.



Ações. O resultado dos projetos depende de suas ações. Quais entregas precisam ser produzidas para alcançar um certo marco? Quais atividades precisam ser executadas para produzir uma certa entrega?



Resultado. Marcos e Ações lhe dão um resultado. Coloque o resultado desejado aqui.



Equipe. Listar membros da equipe envolvidos no projeto, descrever seus papéis. Seria ótimo adicionar contatos aqui. Certifique-se de ler nosso guia para atividades de construção de equipes para equipes remotas.



Partes interessadas. As partes interessadas são pessoas e ou organizações que podem afetar ou ser afetadas pelas ações do negócio como um todo. Existem vários tipos de stakeholders, os mais comuns são governo, funcionários, clientes, fornecedores, comunidade, proprietários, investidores. Liste aqui o mais importante para o seu negócio.



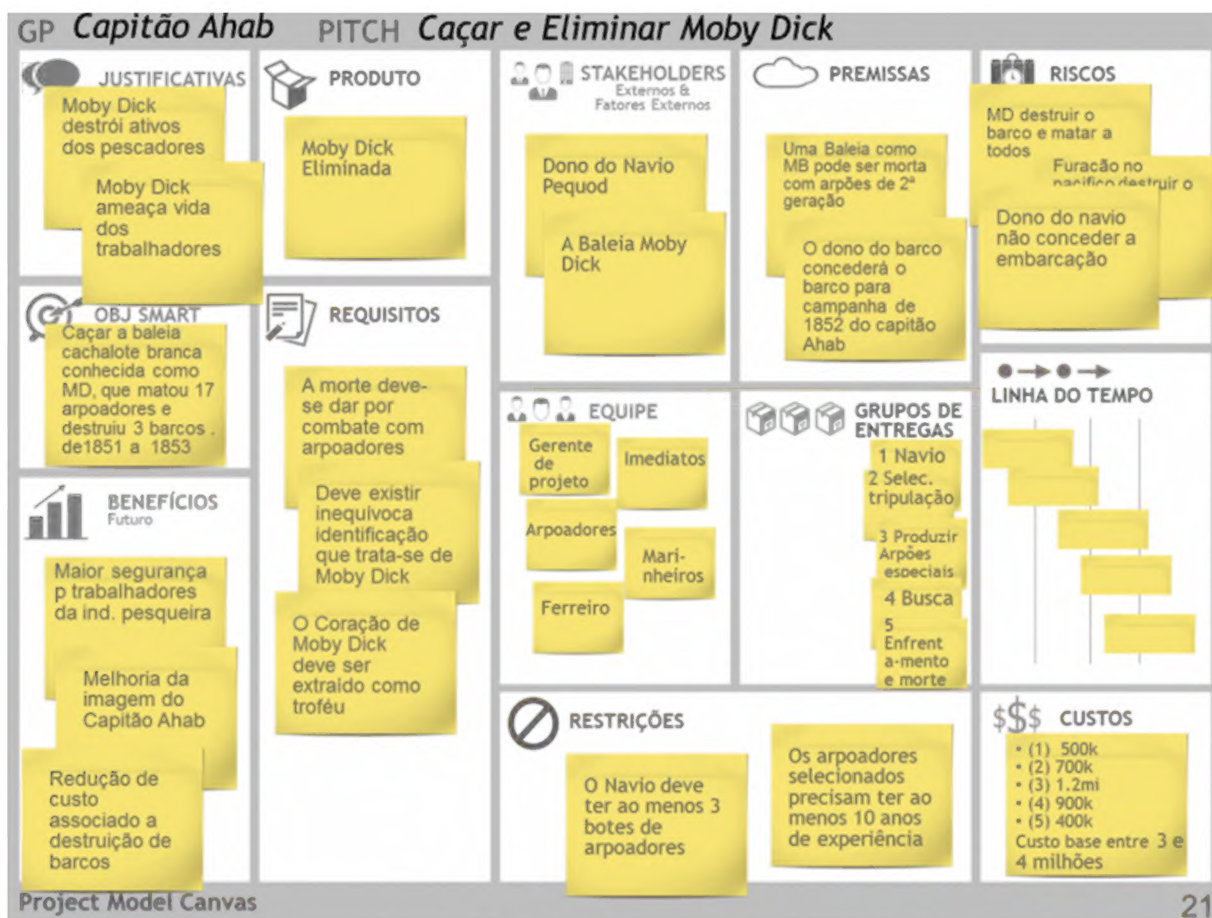
Usuários. Qual é o público-alvo do seu projeto? Quem são essas pessoas? O que eles estão fazendo? Por que eles vão comprar de você? Você pode tentar a metodologia Personas ou criar um mapa de empatia para entender melhor o seu público-alvo. Ambos os modelos estão disponíveis em Miro.



Recursos. Liste aqui todos os recursos que você precisa para realizar o projeto, incluindo tempo, dinheiro, equipamentos, pessoas, softwa... ...

- Restrições. Que limitações ou barreiras você tem? Como você pode superá-los?

- Riscos. Quase 100% dos projetos têm riscos, e é melhor pensar nesses riscos e como você os trata antes de começar. (MIRO, 2020, p.3)



Outra forma de se produzir ideias mais voltada para o design do produto ou solução rápida para que o projeto possa em suas fases iniciais ter maior conhecimento sobre o produto ou serviço a ser construído diz respeito ao Design Thinking. Ele pode ser descrito como uma disciplina que usa a sensibilidade e os métodos do designer para combinar as necessidades das

pessoas com o que é tecnologicamente viável e o que uma estratégia de negócios viável pode converter em valor do cliente e oportunidade de mercado.

Na verdade, de forma simplificada, trata-se de um processo de resolução de problemas que capacita os gerentes de projeto a explorar um novo reino de soluções inovadoras. Ele segue três etapas: colaboração, inovação e aceleração.

Tudo isso centrado em cinco passos.

- Empatia: o primeiro passo do design thinking é entender melhor o seu usuário. Conheça sua demografia, reconheça suas necessidades e entenda seus desejos e objetivos. Realizar pesquisas e realizar entrevistas para identificar o problema e obter uma compreensão completa do que a solução ideal implicaria para o usuário.

- Definir: Reflita sobre as observações da fase de empatia para criar uma simples declaração de problema. Isso dará direção ao fluxo de trabalho e atuará como uma base forte para o estágio de ideação.

- Ideação: Você conhece o problema e entende as necessidades de seus usuários. Agora é hora de agir. Geram-se múltiplas soluções potenciais para o problema em questão que atende os usuários definidos. Incentivar a criatividade para obter uma grande variedade de resultados possíveis. Fomentar a inovação por meio da ideação é fundamental para uma gestão eficaz de projetos.

- Protótipo: Uma vez que você estabeleceu a solução mais eficaz, coloque suas teorias em prática com alguma forma de prototipagem. Dependendo do problema, a prototipagem pode se assemelhar a storyboards ou esboços em papel, ou se assemelhar mais ao produto acabado na forma de um modelo 3D. O objetivo da prototipagem é testar sua solução, por

isso não deixe de manter sua declaração de problema em mente durante todo o design do seu protótipo.



- Teste: é um componente-chave para um gerenciamento eficaz de projetos através do design thinking. Para medir com precisão o sucesso de um projeto e garantir que o produto ou serviço esteja pronto para ir ao mercado, os testes devem ser realizados para garantir que ele forneça uma solução para o problema em questão, além de uma experiência de usuário impecável. Teste com usuários finais reais para ver que ele atinge seus objetivos. Se a fase de teste não for bem-sucedida, a equipe deve reverter para uma fase anterior e continuar o processo até que a declaração do problema seja resolvida com um resultado desejável.

Voltando ao tema dos protótipos, contemporaneamente são muito usados na agilidade, porque ajudam a medir a viabilidade o mais cedo possível sem gastar muito esforço ou dinheiro.

O que são considerados protótipos que não envolvam alto custo de produção:

- Esboço ou protótipo de papel: Esboce aproximadamente os fluxos e interfaces do produto/serviço. Corte-os e você tem um protótipo de papel.

- Wireframe interativo: Os avanços nas ferramentas de prototipagem ajudaram a preencher a lacuna entre wireframes estáticos e protótipos interativos e isso é especialmente útil até porque grande parte das soluções de projetos geram produtos que possuem software embarcado ou software puro.

- Protótipo codificado: Este é essencialmente um mockup que foi feito em código e permite que você tenha uma noção de como um produto possivelmente se sentirá na natureza. Faremos algum investimento em codificação em HTML e CSS, talvez alguma codificação usando JAVA Script por exemplo, mas há um maior grau de fidelidade para projetos que envolvam, por exemplo, portais de notícias e comércio eletrônico entre outros.

Por fim temos a metodologia do Google Sprint Design, que é uma estrutura focada nos usuários, negócios e tecnologia. Ela serve para tratar bloqueios de projetos que envolvem prototipagem e teste de novas ideias ou até mesmo projetos. O foco deste método é o conceito de como os bloqueadores devem ser abordados e resolvidos dada a restrição de tempo e recursos. Este método de 5 dias é um processo simples orientado para resultados. Cada dia representa uma fase:

- Compreender: A primeira parte do sprint é entender claramente qual é o problema e como resolvê-lo. Esta fase envolve brainstorming e conversas rápidas, que são sessões de 10 a 15 minutos reunidas pelo Sprint Master. As equipes usam uma abordagem diferente e escrevem em suas notas usando o método HMW ou “How Might We”. Por exemplo, você pode colocar o problema nesta frase; “Como podemos ajudar nossos usuários a encontrar a página que eles estão procurando?” e “Como podemos tornar nossa navegação clara e intuitiva para os usuários?”

- Esboços: Os criadores do Google Sprint, Jake Knapp, Braden Kowitz e John Zeratsky, descobriram que o esboço é a melhor maneira de transformar ideias abstratas em um plano de ação. Isso permite que eles explorem e projetem diferentes formas de lidar com o problema do usuário. Durante a fase de esboço, os membros da equipe têm tempo para escrever soluções por conta própria. Ideias criativas são frequentemente

produzidas em mentalidade concentrada. Depois que cada membro terminou de esboçar seus pensamentos, cada um deles compartilhará sua própria ideia e discutirá com o grupo. Em seguida, a equipe realizará uma rodada de votação e removerá quaisquer esboços que não sejam viáveis ou não ajudem a responder ao problema do usuário.

- Decidir: os membros da equipe discutem as ideias no conselho e para decidir qual é a melhor solução para resolver o problema. Isso mostra a melhor maneira que pode ser útil para o problema. Depois que cada membro apresentar seu esboço de solução, uma rodada de votação será realizada. Se as chances estão a seu favor, isso resultará em vencedores aparentes, mas na maioria das vezes isso não acontece.

- Protótipo: Teste ideias sem perder tempo para economizar recursos valiosos. Isso significa construir a estrutura e os elementos básicos do protótipo para obter resposta real dos testadores. Veja seu protótipo como um experimento desafiador para testar sua hipótese.

- Validar: A última etapa é validar. Mostrando o protótipo para usuários reais fora da equipe e coletando feedback sobre o que não funciona. A equipe realizará entrevistas e ouvirá feedback direto do público-alvo. A equipe observará os usuários experimentarem o protótipo e ver se há grandes problemas com o comportamento do usuário de design quando o estiverem usando. Isso permite que a equipe aprenda diferentes maneiras de criar a solução usando a estratégia definida. A equipe prepara uma apresentação visual a partir da Sessão de Validação, ou você pode transformar os resultados em uma apresentação. (GONÇALVES, 2021, p.4)

Atividade Extra

Para aprofundar seus conhecimentos acerca dos temas abordados neste módulo, você pode assistir aos vídeos através dos links abaixo:



FINOCCHIO, J. J. **Metodologia do Project Model Canvas.** 2014. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=INfHODEQ-c8&t=50s

LAHOZ, A. **Afinal, o que é Design Thinking? E quais são suas etapas fundamentais?** Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=acHRiZZptSs

Referência Bibliográfica

MIRO. **Canvas do Projeto: O Modelo de Gerenciamento de Projetos Construído para Gerentes de Projetos.** 2020. Disponível em: https://miro.com/blog/project-management-template-project-canvas/

GONÇALVES, L. **Google Design Sprint.** 2021. Disponível em: https://cutt.ly/4lsHO0p

Ir para exercício